

Realidad Virtual

La realidad virtual es una tecnología que permite a los usuarios interactuar con un entorno generado por ordenador a través de los sentidos y la percepción. Las Escape Rooms de RV no están sujetas a las limitaciones del mundo real, por lo que estos juegos pueden tener lugar en cualquier escenario y en cualquier momento, dependiendo de su escenario de ER. Al utilizar la RV, los alumnos adquieren una sensación de presencia y encarnación, por lo que pueden interrelacionarse con los objetos que les rodean y experimentar la misma respuesta emocional que en un juego de rompecabezas o Escape Room real.

Material necesario

- Gafas de realidad virtual / Auriculares

Posibles usos

- Los jugadores pueden nadar, volar, trepar y desafiar la gravedad.
- Los jugadores pueden ver los "avatares" de los demás dentro del mundo virtual e incluso pueden interactuar hasta pasarse objetos virtuales.
- Los jugadores pueden elegir un entorno y estar en otra relación país-cultural
- Pueden viajar en el tiempo, lo que puede ser eficaz para familiarizar a los estudiantes con la herencia cultural de un idioma.

Posibles dificultades

Debe haber un límite de tiempo para utilizar las gafas. Además, el profesor debe asegurarse de que los alumnos saben qué esperar de esa experiencia, ya que podría desencadenar fobias

¿Es inclusivo para los alumnos con NEE?

Pueden interactuar con avatares manejados por ordenador que les permitirán comprender las consecuencias de las interacciones positivas o negativas. Por ejemplo, si adivinan la pista, el avatar responderá positivamente sonriendo y conversando con ellos. La RV es una herramienta adecuada para las personas con discapacidad intelectual, ya que ayuda a



Realidad Virtual

fomentar una mejor comprensión de las señales sociales y proporciona una experiencia de aprendizaje sin distracciones, pero se adapta a estos alumnos con una amplia "zona de juego", ya que los estudiantes con dificultades motrices pueden tener dificultades para manejar el casco al principio.

Fuentes:

Frehlich, C. (2020). Immersive Learning: A Practical Guide to Virtual Reality's Superpowers in Education. Rowman & Littlefield, New York

Isaac, J. (2006). *Step into a new world- Virtual Reality (VR)* [Online]. Disponible en <https://www.completegate.com/2016070154/blog/virtual-reality-explained> (Accedido por última vez el 27 de febrero de 2021)

